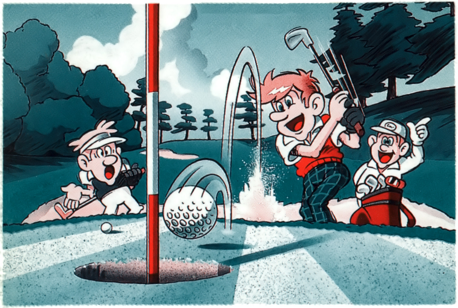
ゲームボーイ専用カートリッジ DMG-GOA-I

ゴルフ



取扱説明書

対戦型
1人でも遊べます

GOLF

Nintendo®

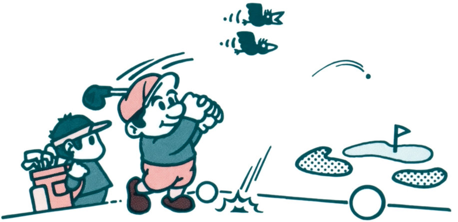
健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

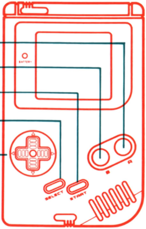
もくじ

ゲームの概要

ゴルフは自然を相手にするスポーツだと言われます。このゲームボーイ「ゴルフ」もバンカー・ラフ・ウォーターハザードなどの障害や風の向き・強さも変化する、自然の条件が設定されています。JAPANコース・U.S.A.コースの2種類のコースがあり、1ラウンド18ホール、全36ホールの多彩なゴルフが楽しめます。1-PLAYERゲームはストロークプレイ、2-PLAYERゲームはマッチプレイで対戦ができます。
さらに、バッテリーバックアップ機能が付き、セーブ・コンティニューが簡単にできるようになりました。
さあ、あなたのトップスコアーにチャレンジしましょう!!



1.コントローラー各部の名称と操作



■基本的なボタン操作



- 設定を選択します。
- プレイ画面……クラブセレクト
  （クラブを選択します）
  弾道方向カーソルの移動
  （打つ方向を選択します）
- ホール画面……画面スクロール
- グリーン画面…画面スクロール

Ⓐボタン――プレイ画面……ショットを打ちます。

Ⓑボタン――ゲーム中の画面セレクト

→プレイ画面→ホール画面→グリーン画面→



ボタン　設定を決定します。
ゲーム中スコア一表を見ることが出来ます。



ボタン　ゲーム中セーブ画面にゆけます。

2.ゲーム開始の前に

①ゲームプレイ前の設定

ゲームボーイのカートリッジを正しくセットしてください。電源スイッチを入れると「Nintendo」の表示につづいてタイトル画面が現れます。

②タイトル画面



タイトル画面が現れたら、✚ボタンで1-PLAYERゲームまたは2-PLAYERゲーム（マッチプレイ）を選択し、START ボタンで決定します。

SELECT ボタンを押すと、JAPAN／U.S.A.コースそれぞれのトップ5のスコアを見ることが出来ます。

専用通信ケーブルが本体に接続されていないと、2-PLAYERを決定することは出来ません。



3.ゲームの遊び方

■コースに出る前の操作

「ゴルフ」には、1-PLAYERゲーム(ストローク・プレイ)と2-PLAYERゲーム(マッチ・プレイ)があります。タイトル画面で1-PLAYERに▶(カーソル)を合わせ、

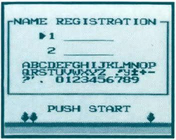
ボタンを押しましょう。
(対戦型2-PLAYERゲームについては 5.2-PLAYERゲームの遊び方を参照してください)

■ストローク・プレイについて

実際に打った数から、そのホールの標準打数(パー)を引いた数をスコアーとして、1ラウンドまわった後のスコアーを競うゲームです。(このストローク・プレイには、ハンディーはありません)

●名前登録画面(NAME REGISTRATION)

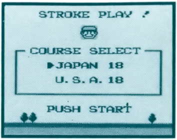
①初めてゲームをするとき、ボタンとⒶボタンを使い、6文字までの名前を登録します。(Ⓑボタンは一文字キャンセル)2人分の名前が登録できます。



②ゲームセレクト画面でニューゲーム(NEW GAME)を選んだとき、Ⓐボタンで登録済の名前を消去し、新しく名前を登録します。
登録後 START ボタンを押すと、コースセレクト画面に進めます。

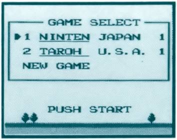
●コースセレクト画面(COURSE SELECT)

JAPANコース・U.S.A.コースのどちらかのコースを選べます。
選択後 START ボタンを押すと、プレイ画面になりゲームがスタートします。



●ゲームセレクト画面(GAME SELECT)

登録されたプレイヤー2人分の名前とコース、そして途中経過が表示されます。



①登録されたゲームの続きをしたいとき ゲームを再開したいプレイヤーに▶を合わせ、START ボタンを押すと、プレイヤーモード画面に進みます。

②登録されていたゲームをやめて新しくゲームをしたいとき NEW GAMEをセレクトし、START ボタンを押すと名前登録画面へ進みます。
(名前登録画面の②を参照)

●プレイヤーモード画面



CONTINUE

セーブされた所から、ゲームが再開できます。

NEW GAME

同じプレイヤー名で、初めからゲームができます。

BEST SCORE

登録されたプレイヤーのベストスコアーがJAPANコース・U.S.A.コースそれぞれ1つずつ、自動的に記録されます。(プレイヤー名の登録を抹消するとベストスコアーも消えてしまいます)

さあ準備完了、コースに出ましょう!

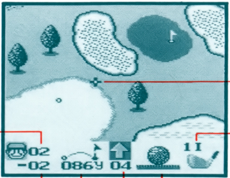
このゲームには「プレイ画面」・「ホール画面」・「グリーン画面」の3種類の画面があります。Ⓑボタンを押すことにより、順次画面が切り変わります。また、どの画面においても、SELECT ボタンを押すことにより、現在のスコアー表を見ることができます。

■ゲーム中の画面の見方

良いスコアーを出すためには、コースの特徴や情報をつかむ必要が有ります。そのためには、次の3種類の画面の見方を知り、正確な情報を読み取りましょう。

●プレイ画面

ゲーム中のボールとそのまわりの状況を表示します。また、ショットができます。

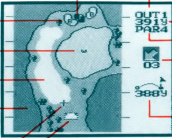


Ⓐボタンを押すことにより、画面の下の部分がショットインジケーターになり、クラブを持ったプレイヤーがボールの横に現れます。

Ⓑボタンを押すことにより、ホール画面に進みます。

●ホール画面

ゲーム中のホール全体を見わたせます。



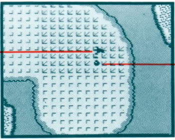
(全体が見えないときは✚ボタンで画面をスクロールさせてください)

Ⓐボタンを押すことにより、プレイ画面に戻ります。

Ⓑボタンを押すことにより、グリーン画面に進みます。

●グリーン画面

グリーンの芝目やカップの位置を確認するのに便利です。



ⒶボタンまたはⒷボタンを押すことにより、プレイ画面に戻ります。

■ショットの基本操作

●ショットの方向

プレイ画面とホール画面で、ショットの方向を決定します。✚ボタンの⬅➡でショット方向のカーソルを移動することができます。

●クラブの選択

プレイ画面でクラブの選択をします。✚ボタンの⬆⬇でクラブの種類が次々と変化します。

●ショットインジケーター

プレイ画面表示中にⒶボタンを１度押すと、ボールの横にプレイヤーが立ち、さらに画面下にショットインジケーターが現れます。

★パター以外の全てのクラブ

①テイクバック



Ⓐボタンを押すことにより▼カーソルが動き始め、テイクバックに入ります。

②最大バックスイングからダウンスイング



さらにⒶボタンを押すことにより▼カーソルが折り返し、ダウンスイングに入ります。この位置により、ボールの飛距離が変わります。

③インパクト



3度目のⒶボタンを押すことにより▼カーソルが停止し、インパクトの瞬間を示します。

★パターのとき

①テイクバック



Ⓐボタンを押すことにより▼カーソルが動き始め、テイクバックに入ります。

②インパクト



さらにⒶボタンを押すことにより▼カーソルが停止し、インパクトの瞬間を示します。この位置により、インパクトの強弱が変わります。

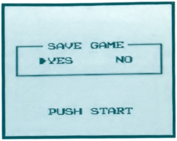


4.セーブ・コンティニューについて

バックアップ機能により1-PLAYERゲームだけにセーブ・コンティニュー機能が装備されています。(2-PLAYERゲームには有りません)

ゲーム中は自動的にセーブ機能が働き、プレイ中のホール・スコアー・ボールの位置などを登録します。(オートセーブ)

● プレイ画面のとき SELECT ボタンを押すとセーブモード画面になり、▶カーソルをYESに合わせ、START ボタンを押すとセーブが完了し、タイトル画面にもどります。



● コンティニューをするときは 3. ゲームの遊び方(ゲームセレクト画面)を参照してください。

〔バックアップ機能についてのお願い〕

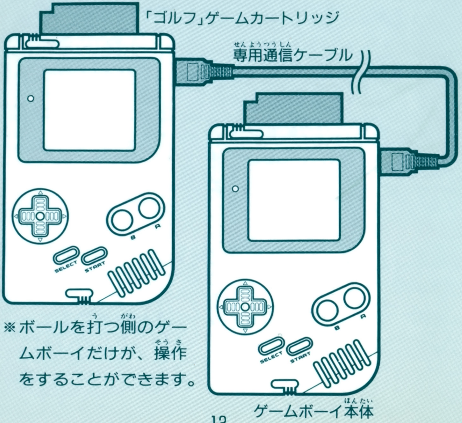
電源スイッチをOFFにするときは、タイトル画面に戻してからOFFにしてください。

確実にセーブするために、セーブモード画面でセーブしてください。

5.2-PLAYERゲームの遊び方

「ゴルフ」は専用通信ケーブルでつなぐと、マッチ・プレイで遊べます。それには次の用意が必要です。

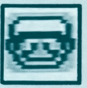
- ゲームボーイ本体……………………………2台
- 「ゴルフ」カートリッジ…………………2個
- 専用通信ケーブル……………………………1本



※ボールを打つ側のゲームボーイだけが、操作をすることができます。

①左の図のように専用通信ケーブルを接続し、カートリッジが正常にセットされていることが確認できたら、本体の電源スイッチをONにしてください。
②両方の本体がタイトル画面を表示していることを確認したうえで、2人のうちどちらかが「2-PLAYER」を選択・決定してください。コースセレクト画面に進みます。
③「2-PLAYER」を選択した側のゲームボーイが、初めのホールのオーナーになります。

「2-PLAYER」を選択した側……………… 

「2-PLAYER」を選択しなかった側…… 

注意：①がきちんとできていなかったり、ゲーム途中で通信ケーブルを抜いたり、差し直したりすると、ゲームが作動しなくなります。このような場合にはもう一度両方の電源スイッチを切り、①からの手順をおこなってください。

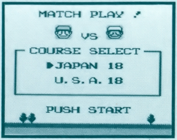
■マッチ・プレイについて

マッチ・プレイは、ホールごとに勝敗を決めていくゲームです。つまり、一つのホールを相手よりも1打でも少なくホールアウトすればあなたの勝ちとなり、1UPとなります。1ラウンドまわるまでに、ホールごとの勝ちの多い方が勝者となります。

ホールごとに
- 勝つ……………………………アップ(UP)
- 負ける…………………ダウン(DOWN)
- 引き分け…………イーブン(EVEN)

と表示されます。

●2-PLAYERコースセレクト画面



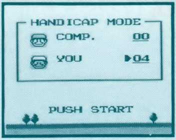
マッチ・プレイを競うコース(JAPANまたはU.S.A.)を選びます。どちらのゲームボーイでも決定できます。ハンディキャップモード画面に進みます。

●ハンディキャップモード画面

腕前の差がある時、その差に応じたハンディキャップをつけて、マッチ・プレイを戦います。

ハンディキャップは00〜18までの数字で決定し、ハンディの差だけのホールが「ハンディ・ホール」となり

ます。



「ハンディ・ホール」はコースにおけるそれぞれのホールの難度により、1〜18までの数字が決められています。ハンディ差が4あるとすると、ハンディ・ホール1〜4までにハンディキャップが設けられます。ハンディ・ホールには1ストロークだけハンディキャップがついています。（ハンディ・ホールについては 7.「ゴルフ」の基本ルールを参照してください）

あなたのハンディキャップ数を、✚ボタンの⬆⬇で設定します。

あなたのプレイヤーはYOU、相手のプレイヤーはCOMP.と表示されています。

START ボタンで決定するとプレイ画面に進み、マッチ・プレイゲームがスタートします。

※ゲーム中の操作は1-PLAYERゲーム（ストローク・プレイ）の操作を参照してください。

●ギブアップセレクト画面

あなたがホール途中に「このホールは負けた、次に進みたい。」と思った時にギブアップを宣言します。

プレイ画面中に SELECT ボタンを押すとギブアップセレクト画面に入ります。
そこで、YESをセレクトし START ボタンを押すと、そのホールはギブアップを宣言したことになり、1DOWNになります。

●その他の用語

ドーミーホール…勝ったホール（または負けたホール）の数と、残っているホールの数が同じときのホールの呼び方。

サドンデス………プレイオフ（延長戦）で、1ホールで勝敗を決めること。イーブン（引き分け）のときだけ、次のホールに進みます。

●マッチ・プレイの特別ルール

2人のプレイヤーの打数が50打以上になった時（打数は50打までしか表示しません）それ以降の打数に関係なく、先にホールカップに入ったプレイヤーの勝ちとなります。ただし、ハンディ・ホールの場合、ハンディキャップのついているプレイヤーの勝ちとなります。

6.キャディーからのアドバイス

私はこのコースの専属キャディーです。これからコースに出られるあなたに、少しだけアドバイスをしたいとおもいます。しっかり聞いて、素晴らしいスコアーでコースアウトしてください。

■クラブの種類と飛距離

クラブの数は14本まで持つことが許されています。今、あなたが持っているクラブの種類と目安の飛距離を下に記載しました。

	距離(YARD)		距離(YARD)		距離(YARD)
1W	240Y	4I	180Y	9I	110Y
3W	225Y	5I	165Y	PW	90Y
4W	215Y	6I	150Y	SW	70Y
1I	205Y	7I	135Y	PT	30Y
3I	190Y	8I	120Y		

※無風のときフェアウェーからのショットの距離です。風や芝目、バンカーやティーグランドにより多少ショットの飛距離に差がでます。

■ショットインジケーターについて

ショットインジケーターを使いショットをしますが、これを使ってコントロールボールのショットをアドバイスしましょう。

●フックボール・スライスボール

ショット方向に障害物がある時や、横風の影響を受ける時につかいます。

スライス…右へ曲がるボール
フック……左へ曲がるボール



▼カーソルがジャストミートマークより左でインパクトするとスライス、右でインパクトするとフックボールが打てます。

●高いボール・低いボール

高いボールは樹木などの障害物を越える時に便利ですが、風の影響を多く受けます。
低いボールは風の影響が少なく、狙った方向に飛んでくれます。

●高いボール

テイクバックが始まってから、インパクトまでの間に、✚ボタンの⬇を押しながらショットをします。

●低いボール

テイクバックが始まってから、インパクトまでの間に、✚ボタンの⬆を押しながらショットをします。

●バックスピンのかかったボール

バックスピンは、グリーンへのアプローチで、止まる

ボールを打ちたい時に便利です。

● クラブナンバー3 I ～9 I ・PW・SWの時に打つことができます。

テイクバックが始まってから、インパクトまでの間に、✚ボタンの⬅または➡を押しながらショットをします。但し、この時カーソルはジャストミートマークの上でインパクトをしなければいけません。

●スーパーショット

ティーイング・グランドからの第一打を、１Wのクラブでショットする時のみ打つことができます。無風状態での最大の飛距離が得られます。

■コースでのアドバイス

●ラフ(あしの長い芝)は3種類

ラフには、深いラフと普通のラフ、浅いラフの3種類あります。ラフはショットをするときの障害(抵抗)となり、ボールの飛距離が短くなります。特に深いラフにつかまったときは注意が必要です。

●樹木に注意

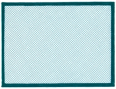
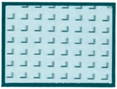
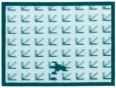
樹木越えを狙うときは、高いボールのショットをするほうが良いでしょう。

●バンカーショット

バンカーからのショットは、クラブフェースのロフトの大きいもの（クラブナンバーの大きいものやPW・SW）を使う方が良いでしょう。

●グリーン

ボールがグリーンに乗ったときは、パターになります。パターショットでもっとも注意したいことは、傾斜(アンジュレーション)の種類と方向です。
傾斜には3種類あります。

❶  ❷  ❸ 

※U.S.A.コースはJAPANコースよりも傾斜の度合いが強く設定されています。

❶の傾斜は方向性も無く、ボールは素直に転がります。
❷の傾斜は方向性が有り、注意が必要です。
❸の傾斜は❷よりも更に傾斜が強く、注意が必要です。

〔一言〕パットは、短ければどんなに良いラインでもカップには入らない。カップの淵にボールをぶつけるつもりでショットしよう。
後は、神様に祈るだけ……。

■どう攻めるか？

「ゴルフ」はボールを飛ばせば良い、というものではありません。コースや風の状況を見て、第2打を打ちやすい場所を狙うことも大切です。また、クラブの選択も大切です。次に狙う場所までの距離を知り、風やボールのある場所の状況を考えて、クラブを選択しましょう。さらに、力加減で飛距離を変える方法や、フック、スライス、バックスピンなどのコントロールショットを覚えることも必要です。
グリーン上では正確にあなたのラインを読める、確かな目を育てましょう。

7.「ゴルフ」の基本ルールと用語

■基本ルール

●ペナルティー(罰打)

●OB(アウト・オブ・バウンズ)
プレイ禁止区域へ、ボールが入ってしまったとき。
初めのショット＋1ペナルティー・さらに元の位置から打ち直し。(事実上、2ペナルティー加算されて打ち直し)

●ウォーター・ハザード

コース上にある、海、池、川などの水域へ、ボールが入ってしまったとき。

1ペナルティー+ドロップ・ボール。

ドロップ・ボールの場所は、ウォーター・ハザードの境界を、ボールが最後に越えた地点にドロップする。

●特別ルール

● グリーンにボールが乗ったときのショットは、PT(パター)以外は使用できません。

● 1ホールで50打以上打っても、打数は50のままで、それ以上カウントされません。

●ハンディ・ホール(マッチ・プレイ)

JAPANコース

NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
H'CP	13	9	15	3	11	17	5	1	7
NO	10	11	12	13	14	15	16	17	18
H'CP	12	14	10	6	2	16	8	4	18

U.S.A.コース

NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
H'CP	7	17	3	11	15	5	9	1	13
NO.	10	11	12	13	14	15	16	17	18
H'CP	12	6	2	16	8	18	14	10	4

■用語

●ホール・イン・ワン

ティーイング・グラウンドから、1打でホール・カップに入れること。

●アルバトロス

パーよりも3打少なくホール・アウトしたスコアー。

●イーグル

パーよりも2打少なくホール・アウトしたスコアー。

●バーディー

パーよりも1打少なくホール・アウトしたスコアー。

●パー

各ホールの標準的所要打数。

●ボギィー

パーよりも1打多くホール・アウトしたスコアー。

●ダブルボギィー

パーよりも2打多くホール・アウトしたスコアー。

●トリプルボギィー

パーよりも3打多くホール・アウトしたスコアー。

●ティーインググランド（ティーグラウンド）

第1打を打ち出すための地域。

●ホールカップ（カップ）

各ホールの目標地点。グリーン上にある、ボールを落とし込める穴。

●パッティンググリーン（グリーン）

ホールカップを設置するために、特別芝を短く刈り込んで整備されている地域。

●フェアウェー

芝を短く刈り込んで、ボールを打ちやすくしてある地域。

●テイクバック

クラブを後方に引き始める動作。

●ダウンスィング

クラブを振りおろす動作。

●インパクト

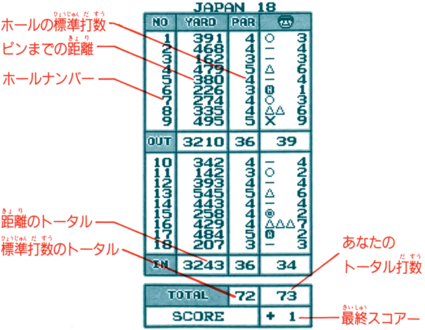
クラブヘッドがボールにあたる瞬間。



8.その他の操作と画面

■スコアの見方

プレイ画面中に START ボタンを押すと、あなたのスコア表を見ることができます。



ホールインワン……Ⓗ
アルバトロス ………Ⓐ
イーグル…………………◎
バーディー………………○
パー………………………−

ボギィー……………△
ダブルボギィー……△△
トリプルボギィー…△△△
それ以上……………×

■リセットについて

ゲーム中にⒶボタン・Ⓑボタン・SELECTボタン・STARTボタンを同時に押すと、ゲームがリセットされてタイトル画面に戻ります。

※2-PLAYERゲームのとき片方がリセットすると、ゲームはできません。

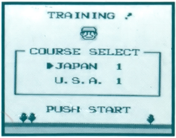
■トレーニングモードについて

トレーニングモードはJAPANコース・U.S.A.コース、どちらのコースのどのホールでもトレーニングができるようになっています。

このモードを使って、あなたの苦手なホールで練習を積み、攻略法をみつけましょう。

タイトル画面のとき、+ボタンの⬇を押しながら、STARTボタンを押すと、トレーニングモード・コースセレクト画面になります。

+ボタンの⬆⬇を使い、コースをセレクトします。次に+ボタンの⬅➡を使い、ホールをセレクトします。コースとホールが決定し、STARTボタンを押すと、トレーニング開始です。



そのホールが何度でも、練習できます。

他のホールに進みたいときは、一度リセットして、タイトル画面からもう一度やり直してください。

使用上の注意

1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約1時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

任天堂株式会社

本　　　社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL.(075)541－6113番

東 京 支 店　〒111　東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL.(03)5820－2251番

大 阪 支 店　〒531　大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06) 376－5950番

名古屋営業所　〒451　名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL.(052)571－2506番

岡山営業所　〒700　岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(086)252－1821番

札幌営業所　〒060　札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL.(011)621－0513番